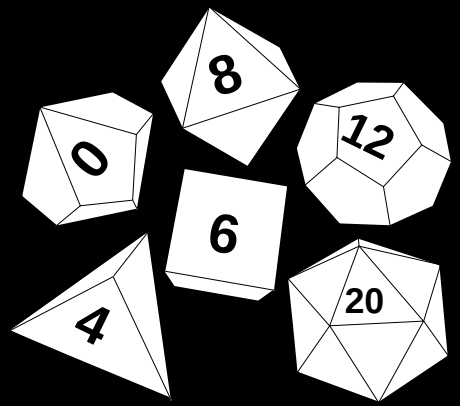
CHASIS

MICRO



por Omar Vigón Álvarez
versión 2026.03
http://bit.ly/chasisrol

¿QUÉ ES CHASIS?

Chasis es un sistema universal para juegos de rol. Su reglamento genérico es válido para cualquier tipo de ambientación, época o entorno.

¿POR QUÉ "MICRO"?

Porque representa un nuevo manual básico de Chasis de muy pocas páginas. Si deseas más opciones, componentes, reglas y complementos consulta el manual avanzado de Chasis.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO CHASIS?

Chasis no está dirigido a jugadores noveles. En estas páginas no se explica qué son los JDR, cómo jugar, interpretar o dirigir, qué es un PNJ o la labor del DJ, al asumir que formarán parte del acervo cultural de los roleros.

¿CUÁL ES EL ESTILO DE JUEGO?

El que prefieras. Unos jugadores querrán novelizar sus historias, otros lo plantearán como un juego de tablero y otros lo enfocarán con un estilo cinemático. Cualquier estilo es válido mientras todos los jugadores estén de acuerdo.

¿QUÉ DADO UTILIZA CHASIS?

Chasis puede ser jugado con cualquier tipo de tirada de dados. Las tirada son independientes de los personajes y del marco de juego.

¿CÓMO SON LOS PERSONAJES DE CHASIS?

En Chasis Micro, los personaje no son colecciones de cifras. Por lo tanto, la ficha de personaje carece de puntuaciones numéricas. Solo hay palabras y frases.

¿CUÁL ES LA POTESTAD DEL DJ?

En Chasis, el DJ no se ciñe al reglamento. El reglamento se ciñe al DJ. Como las fichas de personaje no tienen números, es tarea del DJ cuantificar las cualidades y aplicar los modificadores pertinentes basándose en ellas. En caso de duda, sus decisiones son inapelables y su veredicto siempre prevalece sobre cualquier normativa.

¿QUÉ LICENCIA TIENE CHASIS?

Chasis tiene una licencia Creative Commons (CC BY-SA 4.0). Es decir, puedes compartir, copiar y redistribuir en cualquier medio o formato. Puedes adaptar, remezclar, transformar y construir a partir del material. Debes dar crédito de manera adecuada. Debes distribuir bajo la misma licencia del original.

TENGO UNA DUDA, IDEA, APORTACIÓN, CORRECCIÓN, SUGERENCIA...

Pues estaré encantado de que me escribas a fantagem@mail.com

1 CREACIÓN DE PERSONAJES

Responde a las siguientes diez preguntas.

MARCO: ¿DÓNDE SE SITÚA EL PERSONAJE?

El marco define la ambientación de juego, universo de fantasía, escenario de campaña o mundo de los personajes. Ejemplos: "Fantasía medieval", "Opera espacial", "Superheroes contemporáneos", "Western", "Segunda Guerra Mundial", "Supervivencia Zombi", "Páramo postapocalíptico", "Peplum", "Edad de Hielo", etc.

NOMBRE: ¿CÓMO SE LLAMA EL PERSONAJE?

El nombre debe ir en consonancia con el marco y estilo de juego. El personaje también puede tener apellidos o un sobrenombre. P.ej. un alias, seudónimo, título, álter ego, apodo o mote.

ARQUETIPO: ¿CUÁL ES SU CLASE Y SU ESPECIE?

Si se omite la especie, el personaje es humano. Al arquetipo también se le puede agregar algún adjetivo. Ejemplos: "Guerrero Elfo", "Rastreador Orco", "Vigilante Callejero", "Piloto Estelar", "Androide de protocolo", "Espía Extraterrestre", "Mutante Octópodo", "Pistolero Mestizo", "Conde Vampiro".

CITA: ¿CUÁL ES EL CONCEPTO DEL PERSONAJE?

Esta cualidad se representa mediante un lema que define cómo es el personaje. Ejemplos: "Cuando creas en ti, duda. Cuando dudes de ti, cree", "Hoy toca armarse de valor", "Gritos y lamentos son música para mis oídos", "El peligro es mi trabajo", "No te gustaría verme enfadado", "Me encanta que los planes salgan bien".

ASPECTO: ¿CÓMO ES SU APARIENCIA?

El aspecto es el conjunto de cualidades que definen cómo es el personaje exteriormente. Ejemplos: "Luce una casaca roja impecable", "Barrigudo y desaliñado", "Su piel es verde y moteada", "Cabello rubio y ojos azules", "Viste indumentaria militar y un pasamontañas", "De cintura para abajo tiene ocho patas cibernéticas como una araña".

ACTITUD: ¿CÓMO ES SU PERSONALIDAD?

La actitud es el conjunto de cualidades que definen cómo es el personaje interiormente. P.ej. su comportamiento, su alineación, su conducta o carácter, la manera de interpretarlo. Ejemplos: "Refinado", "Campechano", "Pacifista", "Juerguista", "Rencoroso", "Derrotista", "Cotilla", "Intolerante", "Piadoso", "Cascarrabias", "Negacionista".

PASADO: ¿QUÉ ES LO MÁS IMPORTANTE QUE LE HA OCURRIDO?

Esta cualidad describe información acerca del historial del personaje o sus recuerdos. Ejemplos: "Sus padres le vendieron como esclavo", "Dejó plantado a su novio en el altar", "Le acusaron de ser un chivato", "Encabezó una rebelión para liberar a su pueblo", "Descubrió una mina de gran riqueza".

FUTURO: ¿QUÉ ES LO QUE QUIERE?

Esta cualidad describe información acerca de las metas o aspiraciones del personaje. Ejemplos: "Evitar la guerra entre dos paises vecinos", "Encontrar a su hermana mayor", "Poseer la astronave más rápida de la galaxia", "Desmantelar el narcotráfico en su barrio", "Debe destruir un anillo mágico".

CAPACIDADES: ¿QUÉ BENEFICIOS TIENE EL PERSONAJE?

Son cualidades positivas que confieren cosas favorables. P.ej. habilidades, ventajas, equipo, hechizos, superpoderes, aliados. Se pueden escribir hasta 4 respuestas. Ejemplos: "Está protegido por una armadura completa de metal", "Domina las artes marciales", "Conoce el hechizo «Rayo Relampageante»", "Posee una agilidad sobrehumana", "Su tío es un alto ejecutivo de una megacorporación", "Amplios conocimientos sobre explosivos".

INCAPACIDADES: ¿QUÉ PERJUICIOS TIENE EL PERSONAJE?

Son cualidades negativas que aportan cosas desfavorables. P.ej. debilidades, desventajas, impedimentos, taras, discapacidades, adversarios. Se pueden escribir hasta 2 respuestas. Ejemplos: "Tiene una pata de palo", "Sufre una enfermedad congénita degenerativa", "No sabe beber con moderación", "Pánico a las alturas", "Experimenta una crisis existencial de mediana edad", "Incapaz de mentir sin ruborizarse".

GENERALIDADES

Las cualidades han de ser concisas. Las capacidades deben ser específicas para acciones concretas: ninguna capacidad vale para todo.

Las capacidades no garantizan el éxito de una acción: solo hacen que sea más probable su ejecución. P.ej. tener una habilidad de combate no asegura el impacto contra un adversario, conocer un hechizo muy poderoso tampoco implica que se formule acertadamente.

No todas las cualidades son positivas o negativas. Las cualidades neutras se llaman matices y pueden bonificar o penalizar al personaje según las circunstancias. P.ej. el arquetipo es un matiz, la actitud, sus recuerdos.

El DJ tiene libertad para formular otras cuestiones a la hora de crear personajes, según el marco y el estilo de juego. También puede ignorar alguna de las preguntas por defecto o cambiar aquellas que DJ crea convenientes.

No es necesario responder inmediatamente a todas las preguntas. Si no surgen respuestas satisfactorias, un jugador puede dejar algunas cualidades en blanco y rellenarlas después, durante el transcurso de juego.

El DJ siempre tiene derecho a veto. Tiene la potestad de prohibir una cualidad del PJ si la considera excesiva, inadecuada, inadmisible o inconducente en función del marco y estilo de juego. P.ej. un PJ no puede escoger una incapacidad, si el DJ cree que nunca se va a emplear en el juego de manera relevante.

2 TIRADA BASE

Es la tirada por defecto que se emplea para resolver las pruebas de juego. El DJ elige la que prefiera. Ejemplos:

TIRADAS SIMPLES (D)
Realiza la tirada. P.ej. 1D20, 1D12, 1D10, 1D8, 1D6, 1D100.

TIRADAS SUMATORIAS (D+)
Realiza la tirada y suma todos los dados. P.ej. 2D10+, 3D8+, 4D6+, 1D6+1D8.

TIRADAS SUSTRAÍDAS (D–)
Realiza la tirada y al dado mayor réstale el dado menor. P.ej. 2D6–, 2D12–, 1D8–1D4.

TIRADAS RETRAÍDAS (D±)
Realiza la tirada y al primer dado réstale el segundo dado. P.ej. 2D12±, 2D6±, 1D20±1D10.

TIRADAS MULTIPLICADAS (D∗)
Realiza la tirada y multiplica los dados. P.ej. 2D5∗, 2D10∗, 1D6∗1D4, 1D12∗1D2.

TIRADAS DIVIDIDAS (D÷)
Realiza la tirada y divide el dado mayor entre el dado menor. P.ej. 2D10÷, 2D12÷, 1D10÷1D6.

TIRADAS DESDIVIDIDAS (D÷÷)
Realiza la tirada y divide el primer dado entre el segundo dado. P.ej. 2D8÷÷, 2D10÷÷, 1D20÷÷1D4.

TIRADAS NUMERADORAS (D%)
El primer dado marca las decenas. El segundo dado marca las unidades. P.ej. 2D4%, 2D6%, 1D8%1D10.

TIRADAS MAYORES (D>)
Realiza la tirada y escoge el dado mayor. P.ej. 4D10>, 3D8>, 2D20>, 1D12>1D10.

TIRADAS MENORES (D<)
Realiza la tirada y escoge el dado menor. P.ej. 3D6<, 2D12<, 4D20<, 1D8<1D10.

TIRADAS CENTRALES (D<>)
Realiza la tirada y escoge el dado central. P.ej. 3D10<>, 5D20<>, 2D12<> (en este caso suma los dados y divide entre dos).

TIRADAS MIXTAS (D&)
El primer dado produce el resultado. El segundo dado revela si surgen críticos o pifias (u otros resultados especiales). P.ej. 1D12&1D6, 1D8&1D20, 2D6+&1D8.

TIRADAS UNITARIAS (D⌀)
La segunda mitad del dado produce resultados nulos. P.ej. 1D12Ø (es decir, los resultados de 7 a 12 valen cero), 1D6Ø, 1D10Ø, 1D20Ø, 2D8Ø+.

TIRADAS BINARIAS (D°)
Ofrecen dos resultados desiguales. P.ej. 4D6° (cada 5 y 6 producen un resultado+1. El resto producen cero), 3D10° (cada 8 o mayor vale +1. El resto valen cero).

TIRADAS TERNARIAS (D△)
Ofrecen tres resultados desiguales. P.ej. 5D6△ (cada 1 vale –1, cada 6 vale +1. El resto valen cero), 4D12△ (cada 1 | 2 | 3 vale –1, cada 10 | 11 | 12 vale +1. El resto valen cero).

TIRADAS CUATERNARIAS (D□)
Ofrecen cuatro resultados desiguales. P.ej. 3D10□ (un 1 vale –1, de 2 a 5 vale 0, de 6 a 9 vale +1, un 10 vale +2), 2D12□ (un 1 vale –1, de 2 a 6 vale 0, de 7 a 11 vale +1, un 12 vale +2).

MODIFICADORES

El DJ puede emplear cualquier tipo de modificador en cualquier tipo de tirada. Para ello debe considerar todos los factores determinantes de la situación de juego.

Básicos: Sumar, restar, multiplicar o dividir el resultado. P.ej. MOD+1, MOD–2, MOD∗1.5, MOD÷2. Se debe tener en cuenta el tipo de tirada base. P.ej. MOD+2 es muy relevante con 1D8 pero menos relevante con 2D12+.

Cualitativo: Cambiar el tipo de dado. P.ej. si la tirada es 1D12 y el DJ aplica un MOD–D2, entonces se tira 1D10. Una tirada 1D8 con un MOD+D1 pasa a ser 1D9.

Cuantitativo: Cambiar la cantidad de dados. P.ej. si la tirada es 2D8+ y el DJ aplica un MOD+1D, entonces se tiran 3D8+. Una tirada 4D4+ con un MOD–2D pasa a ser 2D4+.

Atípico: Cambiar el tipo y la cantidad de dados, o convertir una tirada en otra. P.ej. 1D6 se convierte a 2D4+, 3D6+ se convierte a 1D20Ø.

Remodificador: Repetir una tirada o volver a tirar un dado, excepto críticos y pifias.

Extramodificador: Agregar dados extra para escoger un mejor o peor resultado y convertir en una tirada mayor o menor. Ejemplos:

- Si la tirada es 1D10 y el DJ aplica un MOD–D<, entonces se tiran 2D10<.
- Una tirada 2D6+ con un MOD+D> pasa a ser 2D6+1D6>.

Metamodificador: Desencadenar otra tirada con un resultado predeterminado por el DJ, que reajusta la tirada anterior. También se conoce como tirada abierta. Ejemplos:

- Si la tirada es de 2D10+ y surgen dos resultados iguales, se añade un MOD+1D10.
- Si la tirada es de 1D20&1D6 y surge un 6 en el segundo dado, se vuelven a tirar ambos dados y se agregan al resultado anterior.

Desmodificador: Alterar la modalidad de un atributo, cambiando una constante por una variable o viceversa. P.ej. convierte un MOD+5 en MOD+1D5.

Ambimodificador: Bonificar unos resultados y penalizar otros en la misma tirada. Ejemplos:

- Un MOD±2 {PAR} suma +2 a los dados pares pero resta –2 a los dados impares.
- En determinadas tiradas especiales un MOD±1 puede valer +1 | –1 a elección del jugador.

Transmodificador: Transformar algunos resultados en otros, o algunos dados en otros según ciertos condicionantes (consultar tirada unitaria). Ejemplos:

- Un MOD0 {IMPAR} significa que los dados impares de la tirada valen cero. También se llama tirada nulimpar.
- Un MOD1– {D<} convierte el dado menor de una tirada múltiple en un –1.

3 PRUEBAS DE JUEGO

Únicamente se realiza una tirada cuando el DJ dictamine que es necesario para la historia. El DJ no tira dados; solo los PJ. Dicha tirada puede tener varias consecuencias:

ÉXITO

Se produce cuanto el total de la tirada es superior a su promedio. Ejemplos:

- Si juegas con 1D10, el éxito se consigue al obtener 6 o más.
- Si juegas con 2D12+, el éxito se consigue al obtener 14 o más.
- Si juegas con 2D6±, el éxito se consigue al obtener 1 o más.

Un acierto significa que el personaje consigue lo que se propone, o que su situación general mejora. La narración del éxito suele ser explicada por el PJ.

FALLO

Se produce cuanto el total de la tirada es inferior a su promedio. Ejemplos:

- Si juegas con 1D20, el fallo se obtiene al conseguir 9 o menos.
- Si juegas con 2D8+, el fallo se obtiene al conseguir 6 o menos.
- Si juegas con 2D10±, el fallo se obtiene al conseguir –1 o menos.

Un fracaso significa que el personaje no consigue lo que se propone, o que su situación general empeora. La narración del fracaso suele ser explicada por el DJ.

NEUTRO

Se produce cuanto el total de la tirada es igual a su promedio. Ejemplos:

- Si juegas con 1D12, el neutro surge con un 6.
- Si juegas con 2D8±, el neutro surge con un 0.
- Si juegas con 3D6+, el neutro surge con un 10.

Un neutro equivale a experimentar un éxito y un fallo en la misma acción (o ninguno de los dos). El neutro tiene dos variantes: el semiéxito y el semifallo (consultar neutrar).

CRÍTICO (OPCIONAL)

Se produce cuanto la tirada coincide con unos resultados positivos prestablecidos por el DJ. Ejemplos:

- Si juegas con 1D20, el crítico surge al obtener un 20.
- Si juegas con 1D6&1D10, el crítico surge con un 10 del segundo dado.
- Si juegas con 2D8>, el crítico surge al obtener un doble 8.

Un crítico es un superéxito. P.ej. el personaje consigue lo que se propone y además gana otra conveniencia adicional, se obtienen dos éxitos.

PIFIA (OPCIONAL)

Se produce cuanto la tirada coincide con unos resultados negativos prestablecidos por el DJ. Ejemplos:

- Si juegas con 3D6<>, la pifia surge al obtener un doble 1, y sin que haya un 6.
- Si juegas con 2D10+, la pifia surge al obtener un 2 o menos en cada dado.
- Si juegas con 1D100, la pifia surge al obtener un 5 o menos.

Una pifia es un superfallo. P.ej. el personaje no consigue lo que se propone y además acarrea otra inconveniencia adicional, se obtienen dos fallos.

HIPÉRBOLE (OPCIONAL)

Se produce cuanto la tirada coincide con unos resultados neutros prestablecidos por el DJ. Ejemplos:

- Si juegas con 4D6+, la hipérbole surge al obtener dos 1 y dos 6.
- Si juegas con 2D10+, la hipérbole surge al obtener un 1 y un 10.
- Si juegas con 3D12<>, la hipérbole surge al obtener un 1, un 6 y un 12.

Una hipérbole es un superneutro. Equivale a experimentar un crítico y una pifia en la misma acción. No todas las tiradas disponen de hipérboles.

DESEMPATE

Un desempate es un tipo de prueba que se resuelve sin ninguna tirada. Ejemplos:

- Un combate entre PNJ, una confrontación entre personajes muy desigualados, para determinar la iniciativa.

Para resolver un desempate, el DJ consulta las cualidades de los personajes involucrados, pondera todos factores implicados y anuncia la consecuencia de la acción.

Toda prueba establece lo que ocurre tras un turno, o tras una temporada. Una temporada es una medida de tiempo que equivale a varias horas, días o meses. P.ej. una prueba para escuchar algo se resuelve en un turno, una prueba para reparar un vehículo se resuelve en una temporada.

CHEQUEO

Un chequeo es un tipo de prueba que se resuelve con una única tirada. Ejemplos:

- Un combate poco importante, saltar de una cornisa a otra, buscar pistas en la escena del crimen, traducir un jeroglífico.

Para resolver un chequeo, el DJ comprueba si las cualidades de los personajes son compatibles con las acciones que ejecutan.

- Una capacidad da derecho a que el DJ bonifique la tirada o el grado.
- Una incapacidad obliga a que el DJ penalice la tirada o el grado.
- Tener alguna cualidad más, o algún factor agravante o atenuante, pueden, opcionalmente, aportar otro modificador del DJ.

COMPETICIÓN

Una competición es un tipo de prueba que se resuelve con varias tiradas. Ejemplos:

- Un combate importante, un ritual de exorcismo, una partida de ajedrez, un debate dialéctico, un intento de seducción.

Cada turno o temporada de la competición el PJ realiza una tirada. Para ganar en una competición, un PJ debe conseguir cierta cantidad éxitos y evitar cierta cantidad de fallos. Ejemplo:

- Un PJ combate contra un monstruo en una competición de 3OK/4KO. Esto significa que para derrotarle debe acertar 3 tiradas, o impactarle 3 veces. Por otro lado, si un PJ fracasa en 4 tiradas, o sufre 4 impactos, será derrotado por el monstruo.

4 GRADO

El grado expresa el efecto de una prueba o la intensidad de una acción. Cuando mayor es el grado mayor es el efecto.

El grado se calcula como la diferencia entre el total de la tirada y su promedio. Ejemplos:

- Si juegas con 1D12 y obtienes un total de 8 se produce un grado+2.
- Si juegas con 2D20– y obtienes un total de 10 se produce un grado+4.
- Si juegas con 3D10<> y obtienes un total de 2 se produce un grado–3.
- Si juegas con 1D100 y obtienes un total de 35 se produce un grado–15.
- Un grado cero es lo mismo que un neutro.

Al acertar una prueba, el grado+1 es el mínimo posible. Al fallar una prueba, el grado–1 es el mínimo posible (como se verá en el apartado de las categorías).

El grado no siempre es necesario. Cuando una prueba se resuelve de manera rápida, o no se no precisa este atributo, el grado se puede omitir.

GRADO EXTREMO

Un crítico o una pifia multiplica el efecto de una acción, siempre que la prueba sea susceptible. En tal caso, el grado estándar se multiplica ∗1.5, o bien se añade 1D adicional.

TIPOS DE GRADOS

El grado tiene significados diferentes dependiendo del tipo de prueba que efectúe un personaje.

DAÑO

- P.ej. sufrir una caída y fallar la prueba con grado–3 inflige un daño+3.
- P.ej. un hechizo de curación de grado+6 recupera o reduce un daño–6.

Un personaje fallece cuando sufra cierta cantidad de daño. El daño se recupera al cabo de una escena, sesión o temporada, según diga el DJ (consultar herida).

ALCANCE

- P.ej. en una persecución, un grado+4 significa que el personaje avanza 400 metros.
- P.ej. un superpoder de "Teleportación" de grado+5 llega a una distancia de 5km.

DURACIÓN

- P.ej. viajar por un territorio peligroso y fallar una prueba con un grado–1 significa que se llega con 1 día de retraso al destino.
- P.ej. un superpoder de "Control Mental" de grado+2 afecta al oponente durante 2 turnos.
- P.ej. contraer una enfermedad y fallar una prueba con grado–5 aflige al personaje durante 5 temporadas.

MODIFICACIÓN

- P.ej. construir una trampa con grado+3 brinda un MOD–3 contra aquellos que se topen con ella.
- P.ej. un fallo de grado–2 al tratar de coger por sorpresa a un PNJ, aplica un MOD+2 a la próxima acción de dicho PNJ.

RESERVAS

- P.ej. estrés o énfasis (consultar apartado).

GRADO DE COMPETICIÓN

Si el DJ desea emplear el grado en una competición debe tener en cuenta ciertas consideraciones. Todo competidor empieza la prueba con tantos puntos de competición como el máximo de la tirada base. Ejemplos:

- Si juegas con 1D12, cada participante estándar comienza con 12 puntos de competición.
- Si juegas un combate con 1D100, cada combatiente tiene 100PV, o puntos de vida (esta es la manera de denominar a los puntos de competición en un combate). Esto es equivalente a decir que un personaje soporta hasta un daño+100.

Cada prueba disminuye los puntos de algún competidor en función del grado de la tirada.

- Un éxito del PJ reduce los puntos de competición del adversario. P.ej. un acierto de grado+5 en la tirada de combate inflige un daño+5 al enemigo, normalmente un PNJ. Esto es lo mismo que decir que el enemigo pierde 5PV.
- Un fallo del PJ reduce sus propios puntos de competición. P.ej. un fracaso de grado–2 en la tirada de combate inflige un daño+2 al propio PJ. Esto es lo mismo que decir que el PJ pierde 2PV.
- Un neutro no ejerce efecto a ningun personaje. Es decir, nadie pierde puntos de competición.

Cuando algún competidor se queda sin puntos, pierde la prueba y la competición finaliza. Ejemplos:

- Si juegas un combate con 1D100, cualquier personaje con 0PV muere, o es derrotado, según estime el DJ.
- Si juegas con 3D6+, un duelo entre pistoleros termina cuando algun personaje pierde sus 18 puntos de competición y recibe un balazo.

CATEGORÍAS DEL GRADO

Los grados también son modificables por el DJ.

SEMIGRADO

El componente tiene una intensidad menor de lo normal. P.ej. se aplica un grado÷2. Ejemplos:

- El impacto de un puñetazo inflige un daño÷2.
- Si juegas con 1D10 un esbirro muere al acumular daño+5 (la mitad de la puntuación estándar). Es decir, los PV son modificados por las cualidades de un personaje, según juzge el DJ.

SUPERGRADO

El componente tiene una intensidad mayor de lo normal. P.ej. se aplica un grado∗2. Ejemplos:

- El golpe de un personaje con fuerza sobrehumana inflige un daño∗2.
- Una armadura puede reducir un impacto ajeno en daño÷2.
- El impacto de una ametralladora inflige un daño+6.
- El blindaje de un robot disminuye un impacto ajeno en daño–4.
- El aliento de un dragón puede ocasionar un daño∗4.
- Una competición con una tirada base de 3D6⁰ puede iniciarse con 6 puntos de competición (en vez de los 3 correspondientes al máximo de esta tirada).

Los críticos y pifias son acumulativos con las categorías del grado. Ejemplo:

- Un combatiente esgrime un espadón de daño∗2 y realiza un ataque con 3D20<>. Obtiene un doble 20, que es un crítico, por lo que ostenta un grado+15 (grado+10 ∗ 1.5 del crítico). Debido a su arma, el grado se duplica. Finalmente inflige daño+30 a su enemigo. Si, hipotéticamente, dicho enemigo tuviese una coraza de daño–5, sufriría daño+25.

5 RESERVAS

Una reserva representa un recurso que un jugador conserva hasta que decida utilizarlo. P.ej. un dado de reserva, una acción de reserva, un éxito de reserva, una pifia de reserva, los puntos de estrés, los puntos de énfasis.

Todo personaje comienza a jugar sin ninguna reserva, aunque puede ir obteniéndolas en el transcurso del juego.

RESERVAS PROVISIONALES

Por defecto, las reservas se guardan indefinidamente. Es decir, no caducan hasta que se gasten, por lo que pasan de una sesión a otra.

RESERVAS TEMPORALES

Excepcionalmente, el DJ puede declarar que algunas reservas sean temporales. En tal caso, las reservas sobrantes se pierden al término de una escena o sesión. Ejemplo:

- Un PJ entra en estado de furia. El DJ le concede 2D6 de reserva por turno. Estos dados pueden emplearse como bonificadores o extramodificadores de sus acciones. Cuando termine la escena, o su furia se desvanezca, el beneficio aportado también se acaba (consultar etiquetar).
- Un PJ pifia una prueba de persuasión muy relevante para la historia. Como inconveniencia adicional, el DJ le atribuye una inacción de reserva para esa sesión. Esto quiere decir que, en algún momento de la partida, el DJ podrá impedir que el PJ actúe en un turno.

PUNTOS DE ESTRÉS

Reflejan el malestar general del personaje y una reserva de energía negativa. El DJ es el encargado de administrar todas las puntuaciones ajenas de estrés.

ADQUISICIÓN DE ESTRÉS

Un personaje puede recibir estrés (o cancelar énfasis) por muchos motivos. P.ej. como castigo del DJ a un jugador, al fallar ciertas pruebas, ante cualquier adversidad de índole físico, psíquico, sensorial, social, emocional o espiritual, al ser humillado, torturado, estar aterrorizado, deprimido, por perder a un ser querido, al pasar hambre, por no dormir adecuadamente, etc.

UTILIZACIÓN DEL ESTRÉS

- Gastar 1 punto de estrés antes de tirar acarrea un MOD–1.
- Gastar tantos puntos como la mitad del máximo de la tirada base atribuye un fallo automático, sin tirar. P.ej. si juegas con 3D8<>, el DJ debe invertir 4 puntos de estrés.
- Gastar tantos puntos como el máximo de la tirada base atribuye una pifia automática, sin tirar. P.ej. si juegas con 2D10–, el DJ debe invertir 9 puntos.
- Gastar tantos puntos como la cuarta parte del máximo, después de tirar, obliga a remodificar la tirada. P.ej. si juegas con 2D20+, el DJ debe invertir 10 puntos.
- Gastar tantos puntos como dictamine el DJ, permite crear un evento negativo en la historia. P.ej. originar un nuevo problema al personaje, añadir un obstáculo, un contratiempo.

PUNTOS DE ÉNFASIS

Reflejan el bienestar general del personaje y una reserva de energía positiva. Cada PJ es el responsable de gestionar su propia puntuación de énfasis.

ADQUISICIÓN DE ÉNFASIS

Un personaje puede recibir énfasis (o cancelar estrés) por muchos motivos. P.ej. como premio del DJ por jugar bien, al acertar ciertas pruebas, por ganar una gran suma de dinero, mediante la práctica sexual, al estar de vacaciones, al sentir euforia, gracias el estudio diario o un entrenamiento intensivo, al conseguir los objetivos del personaje, ante un triunfo personal o profesional, etc.

UTILIZACIÓN DEL ÉNFASIS

- Gastar 1 punto de énfasis antes de tirar otorga un MOD+1.
- Gastar tantos puntos como la mitad del máximo de la tirada base proporciona un éxito automático, sin tirar. P.ej. si juegas con 2D20± un personaje debe invertir 9 puntos de énfasis.
- Gastar tantos puntos como el máximo de la tirada base proporciona un crítico automático, sin tirar. P.ej. si juegas con 3D10+, un personaje debe invertir 30 puntos.
- Gastar tantos puntos como la cuarta parte del máximo, después de tirar, autoriza a remodificar la tirada. P.ej. si juegas con 2D12–, un personaje debe invertir 3 puntos.
- Gastar tantos puntos como dictamine el DJ, permite crear un evento positivo en la historia. P.ej. conseguir cierta ayuda en una secuencia, la aparición de aliados u objetos útiles en el escenario, una injerencia.

CONTADORES (OPCIONAL)

Para gestionar las reservas y los puntos, los jugadores pueden emplear cualquier elemento que sirva para tener un registro de las puntuaciones que se usan en el juego. Los contadores pueden ser naipes, cartulinas, pedazos de papel, monedas, garbanzos, canicas, chapas o cualquier lote de cosas.

ESCARAMUZA (OPCIONAL)

Es un tipo de combate en el cual los PJ se enfrentan a una multitud de enemigos de poca monta. En una escaramuza, los PJ no sufren daño al fallar sus tiradas de competición, sino que acumulan estrés (típicamente para debilitar al grupo antes de un conflicto final). Ejemplos:

- Un éxito expresa la cantidad de daño grupal. P.ej. ante 15 trasgos de 2PV, un grado+6 abatiría a 3 enemigos.
- Un fallo expresa la cantidad de estrés adquirido. P.ej. un grado–1 acarrea estrés+1 sin abatir a ningún enemigo.
- Un neutro expresa el daño y el estrés. P.ej. se lanza 1D tras la prueba. El resultado es el daño infligido y el estrés adquirido.

MULTIPUNTOS (OPCIONAL)

Si en el marco de juego hay magia, poderes o algo similar, el énfasis puede ser empleado de manera diferente. Cada personaje capaz de formular hechizos, o ejecutar una superataque, comienza a jugar con tantos puntos de énfasis como el máximo de la tirada base.

- Un éxito activa el efecto, aunque se deben gastar una cantidad de puntos de énfasis preliminares, sin que estos le bonifiquen. P.ej. un hechizo de dificultad 3 exige gastar énfasis+3 antes de tirar.
- Un fallo no activa el efecto y causa estrés. P.ej. al formular un hechizo con grado–4 ocasiona estres+4.
- Un neutro activa el efecto y causa estrés. P.ej. estres–1D según el DJ.

6 POTESTADES

Son disciplinas y habilidades especiales del DJ. Las potestades son complementos de juego opcionales.

NIVELAR

Los PNJ no aplican modificadores. Las escenas tienen niveles de dificultad. Una escena provoca tanto estrés como su nivel multiplicado por el número de PJ multipicado por el máximo de la tirada base. Ejemplos:

- Una mazmorra de nivel 3, con 2PJ jugando con 1D10 atribuye estrés+60 al grupo completo de PJ.
- Una persecución de nivel 2, con 4PJ jugando con 2D6+ atribuye estrés+24 a cada jugador.

Si el DJ decide bonificar la prueba de algún PJ, entonces su reserva de estrés aumenta en la misma cantidad de puntos. Esto se llama desnivelar.

ETIQUETAR

El DJ tiene la potestad de adjudicar estados a los personajes, basándose en el contexto de juego, o si fallan una prueba. P.ej. cegado, inconsciente, sorprendido, traumatizado, paralizado, enfurecido (consultar furia).

- Aturdido: el personaje padece un penalizador leve a todas sus tiradas durante toda una escena.
- Herido: el personaje es incapaz de recuperar el daño que haya perdido, hasta que la herida se cure. P.ej. una pifia en combate que ocasiona una fractura, un corte que produce una hemorragia, sufrir un envenenamiento.

CALIFICAR / DESCALIFICAR

El DJ tiene la potestad de adjudicar nuevas cualidades a un personaje, o eliminar otras, durante el transcurso de juego. Ejemplos:

- Un PJ convive durante meses con unos monjes en un monasterio remoto. Si acierta una prueba, el DJ permite al PJ añadir una nueva capacidad "Aprendió técnicas de meditación espiritual".
- Un PJ presencia un hecho terrorífico y sangriento, y pifia una prueba. El DJ incorpora en su ficha una nueva incapacidad "Hematofobia".
- Un PJ se somete con éxito a un tratamiento psicológico. El DJ autoriza a borrar la incapacidad "Adicto al tabaco".

ESTRESAR

El DJ tiene la potestad de interpretar una prueba fallida como exitosa, aunque atribuyendo tanto estrés como el grado. De esta manera, un fracaso nunca bloqueará la historia, sino que servirá para ir minando la energía de los PJ. Ejemplo:

- Un PJ escala un acantilado rocoso pero fracasa la prueba con un grado–3. Un fallo normal podría significar que el PJ se cayese. Sin embargo, el DJ explica que el PJ logra alcanzar la cumbre, pero le atribuye estrés–3.

AGRUPAR

El DJ puede permitir que, en ciertas pruebas, el grupo de personajes sume todas tus tiradas y reparta los grados. Ejemplo:

- En una escaramuza, 3 PJ consiguen en sus tiradas un grado+5, un grado–3 y un grado+2 respectivamente. El resultado grupal sería daño+4, que se podrá distribuir entre todo el conjunto de esbirros. Si los PJ sufriesen daño, ellos también elegirían como repartir el efecto.

SOBRESFORZAR

El DJ puede autorizar a gastar énfasis y estrés después de tirar los dados. Pero el coste se duplica o triplica en función del tipo de acción y su dificultad. Ejemplo:

- Un PJ realiza una tirada pero falla con un grado–2. Para acertar debería haber obtenido un resultado 3 puntos mayor (y por consiguiente un grado+1). Si desea tener éxito en la prueba debería invertir 9 puntos de énfasis (el triple de lo que le faltaba).

IDEALIZAR

El DJ puede recompensar a otro jugador cuando este aporte una mejor narrativa al juego, o ayudando al DJ en general. P.ej. interpretando magníficamente, dando un monólogo memorable, mediante descripciones entusiastas, al aportar soluciones imaginativas, resolviendo problemas, etc. Todas estas contribuciones se premian con un bonificador a la acción asociada, o con reservas de juego.

CONDICIONAR

El DJ tiene la potestad de exigir requisitos a las acciones o cualidades de los personajes. Ejemplos:

- Si un PJ quiere formular un hechizo de dificultad 1, el DJ puede requerir una preparación previa de 1 turno.
- Si un PJ está "mareado", dicho estado no desaparece hasta que obtenga dos resultados idénticos en las tirada de dos pruebas. P.ej. en una acción saca un 9, y en otra acción posterior vuelve a sacar otro 9.

ENCUBRIR

El DJ tiene la potestad de ocultar deliberadamente algún componente de juego. Ejemplo:

- Un PJ muestra una credencial falsificada a un portero y realiza una tirada para engañarlo. El DJ tapa el dado (con un cubilete, un trozo de tela o lo que sea). El portero permite al PJ acceder al interior, ignorando si su tirada acertó o falló. Pasado un tiempo en el recinto, el DJ desvela el resultado.

INDIVIDUAR

El DJ puede permitir que algún PNJ extraordinario use alguna facultad propia de los PJ, así como otorgarles reservas de juego. P.ej. mediante la concesión de ciertos puntos de énfasis.

VALORIZAR

El DJ puede autorizar que el énfasis sirva para anular el estrés acumulado, y viceversa, sin tener que recurrir a una prueba. Esto cuesta el doble de puntos. P.ej. cancelar 1 punto de estrés cuesta 2 puntos de énfasis.

INTERVENIR

El DJ tiene un control absoluto del tiempo de juego y la narrativa de la historia. P.ej. puede cortar una escena, simulando el fundido en negro de las películas. Después anuncia: "Tres días despues ...".

7 FACULTADES

Son disciplinas y habilidades especiales del PJ. Las facultades son complementos de juego opcionales.

NEUTRAR

Ante un conflicto específico, y si el DJ lo permite, un PJ tienen la facultad de tirar o canjear. P.ej. con una acción de dificultad 2, un PJ puede escoger entre:

- Un éxito automático y sufrir estres+2. Esto se llama semiéxito.
- Un fallo automático y ganar énfasis+2. Esto se llama semifallo.
- Realizar una tirada base con MOD–2 y que el azar decida.

AUXILIAR

Un personaje tiene la facultad de solicitar un beneficio al DJ, a cambio de dos perjuicios equivalentes. El DJ conservará estos componentes como una reserva para emplear en cualquier momento posterior. Ejemplos:

- Solicitar un bonificador por dos penalizadores. P.ej. un remodificador, un extramodificador.
- Solicitar 1 punto de énfasis a cambio de 2 puntos de estrés.

GRADUAR

En una competición, un personaje tiene la facultad de reducir su tirada para aumentar su grado, o viceversa, por el doble de puntos. Ejemplos:

- Aplicar un MOD–2 proporciona un grado+1, si la acción es exitosa. P.ej. para asestar un ataque menos preciso pero más potente.
- Aplicar un grado–2 en una acción exitosa proporciona MOD+1 a la próxima tirada, usualmente en una competición.

DAMNIFICAR

En un combate, un personaje tiene la facultad de disminuir su grado voluntariamente para originar un evento, u otro perjuicio al adversario. La cuantía exacta de puntos es establecida por el DJ. Ejemplo:

- En una reyerta entre espadachines, un PJ impacta en un enemigo con un grado+6. Al PJ le gustaría desarmar a su oponente. El DJ anuncia que por dicha acción le cobraría 4 puntos. Entonces el PJ puede elegir entre infligirle daño+6, o bien daño+2 y hacer que su enemigo pierda momentaneamente la espada.

ARRIESGAR / AFIANZAR

Un personaje tiene la posibilidad de cambiar una puntuación constante por una tirada variable, y viceversa. El tipo de dado a emplear está directamente relacionado con el promedio de la tirada. Ejemplo:

- Un PJ acierta una prueba y obtiene un grado+5. El jugador puede elegir entre ocasionar dicho grado u optar por un grado+1D8.
- Un PJ efectúa una prueba, y como tiene una habilidad que le favorece, el DJ le concede un MOD+1D6. El jugador puede escoger entre dicho bonificador u optar por directamente por un MOD+3.

SACRIFICAR

Un personaje tiene la facultad de eliminar una capacidad a cambio de un beneficio a determinar por DJ. Ejemplo:

- Un PJ tiene una capacidad "Escudo Pesado". Gracias a ello, cada vez que le ataquen, el personaje obtendrá un bonificador. Pero en una situación extrema, el PJ puede optar por un éxito o crítico automático, a cambio de que el escudo sea destruido. Por tanto, tras esta acción, la cualidad deberá ser borrada de la ficha de personaje.

AGUARDAR

En una competición o escena de riesgo, un personaje tiene la facultad de esperar un turno, sin ejecutar ninguna otra acción, para conseguir un beneficio en el turno siguiente (consultar inacción). Ejemplos:

- Apuntar antes de disparar y obtener MOD+2. P.ej. al jugar con 3D12<>.
- Concentrarse antes de formular un hechizo para conseguir un remodificador.
- Prepararse en otras situaciones, a fin de ganar una acción adicional.

TRANSFERIR

Un personaje tiene la facultad de donar parte de un atributos a otro aliado cercano, mediante un coste duplicado. Ejemplos:

- Perder énfasis–2 aporta énfasis+1 a otro personaje. P.ej. tras alentar a otro PJ antes de una carrera de astronaves.
- Sufrir daño+2 reduce un daño–1 a otro personaje. P.ej. interponerse ante un ataque y recibir el impacto para proteger a un amigo.

APOYAR

Combina la facultad de aguardar con la de transferir. El personaje elige no ejecutar ninguna acción (o inacción), para conseguir un beneficio a su aliado en ese mismo turno. P.ej. le permite remodificar la prueba, o le proporciona un bonificador a determinar por el DJ.

AGONIZAR

En una competición, un personaje tiene la facultad de cancelar parte del grado perdido por una nueva incapacidad. Ejemplo:

- Tras varios turnos de combate, un PJ ha perdido 10PV. El DJ le ofrece la posibilidad de recuperar ese daño, aunque, en caso de aceptar el canje, debe anotar en su ficha de personaje "Lesión en la espalda".

AQUEJAR

Un personaje tiene la facultad de cancelar parte del estrés acumulado por otro perjuicio equivalente. Ejemplo:

- Tras varios sesiones, un PJ ostenta estrés+15. El DJ le ofrece la posibilidad de condonar esa reserva si acepta una nueva incapacidad en su ficha de personaje "Padece un cuadro de ansiedad recurrente".

APLAZAR

Tras realizar una tirada, un personaje tiene la facultad de guardar ese resultado como una reserva y remodificar la acción. De ese modo, la consecuencia obtenida en el presente se pospone al futuro. Un jugador no puede invocar esta facultad otra una vez mientras no se gaste la anterior. Es decir, no se puede conservar más de una accion de reserva.